

**HIPERREALITAS DALAM GAYA HIDUP *GAMERS PLAYER*
UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS MOBILE
(Studi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Sosiologi



Disusun oleh :
Ismah Nanda Fakhirah
201510310311062

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
TAHUN 2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HIPERREALITAS GAYA HIDUP MAHASISWA *GAMERS PLAYER*
UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS MOBILE
(STUDI PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG)**

Diajukan Oleh :

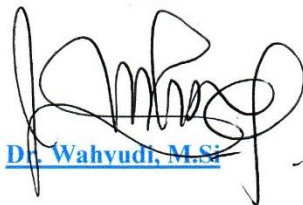
ISMAH NANDA FAKHIRAH

201510310311062


Telah disetujui

Pada hari / tanggal, *Senin / 22 Juli 2019*

Pembimbing I


Dr. Wahyudi, M.Si

Pembimbing II


Muhammad Hayat, MA



Dekan I

Dr. Endang Estu Kurniawati, M.Si

Ketua Program Studi Sosiologi



Rachmad K. Dwi Susilo., MA.Ph.D

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Ismah Nanda Fakhirah
201510310311062

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana (SI) Sosiologi

Pada hari Senin, 22 Juli 2019

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Dr. Vina Salviana DS, M.Si

2. Rachmad K. Dwi Susilo, MA.,Ph.D

3. Dr. Wahyudi, M.Si

4. Muhammad Hayat, MA

(*Tunings*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Mengetahui
Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Dyah Estu Kurniawati, M.Si

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismah Nanda Fakhirah
Tempat, tanggal lahir : Tangerang, 25 Oktober 1997
Nomor Induk Mahasiswa : 201510310311062
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Sosiologi

Menyatakan bahwa karya ilmiah (skripsi) dengan judul:



HIPERREALITAS GAYA HIDUP MAHASISWA GAMERS PLAYER
UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS MOBILE

adalah bukan karya tulis ilmiah (skripsi) orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya dengan benar.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Malang, 22 Juli 2019

Yang menyatakan,



Ismah Nanda Fakhirah

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmad-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hiperrealitas Gaya Hidup Mahasiswa Gamers Player Unknown’s Battle Grounds Mobile”** dengan segala upaya, perjuangan dan rintangan. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan kehendak-Nya, skripsi yang masih memiliki banyak kekurangan ini tidak akan pernah selesai sampai waktu yang tidak bisa ditentukan. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan dan tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Penulisan skripsi ini sepenuhnya masih memiliki kekurangan baik secara tata bahasa, penulisan, penyusunan dan cara menganalisis fenomena yang terjadi di Desa Kromasan Kabupaten Tulungagung ini. Semua itu berawal dari keterbatasan penulis yang masih sangat butuh untuk belajar lagi. Semoga bisa menjadi evaluasi bagi penulis dan orang lain. Penyelesaian penulisan skripsi ini juga tak lepas dari banyaknya bantuan berbagai pihak bahkan sampai saat ini. Maka dari itu, perlu kiranya penulis memberikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Fauzan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Rinikso M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Rachmad K. Dwi Susilo, MA,Ph.D., selaku Ketua Program Studi Sosiologi Universitas Muhammadiyah Malang.

4. Bapak Dr. Wahyudi, M,Si selaku dosen pembimbing I, yang telah senantiasa memberi wawasan pengetahuan yang luar biasa dan dengan penuh sabar memberi arahan dalam penyusunan skripsi penulis.
5. Bapak Muhammad Hayat, MA selaku dosen pembimbing II, yang juga memberikan arahan serta menularkan pengetahuannya dalam penyusunan skripsi penulis.
6. Bapak dan ibu dosen serta seluruh staf dan karyawan Universitas Muhammadiyah Malang, yang sudah menyediakan fasilitas selama penulis menempuh masa studi di Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Mas Aryka, Fahmi, Mas Luthfi, Rifanda, Mas Aufa, Ekho dan Yudha selaku narasumber yang sudah bersedia memberikan izin untuk melakukan penelitian serta dapat memberikan pengetahuan baru bagi penulis.
8. Ayah dan Ibu serta keluarga besar penulis, yang sudah memberikan dukungan secara moral maupun materi serta doa yang selalu menyertai perjuangan penulis dalam menempuh pendidikan selama ini.
9. Terimakasih kepada teman-teman Sosiologi B angkatan 2015, yang selama 4 tahun ini telah memberikan dukungan kepada penulis dalam perjalanan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.
10. Terimakasih kepada teman-teman yang tergabung dalam Omah Dolamir yaitu Aga Putra Pradana, Dhigma Putri Sabillah, Aninda Dyah Ayu Ratri, Jusiana Sari, Faradilla Rizqy Amalia, Afif Azwar Ramadhana (Lola 2), Agus Dirga Maulana (Lola 1), Ryan Zoo, yang selama ini memberikan motivasi, dukungan, semangat kebersamaan dalam keadaan suka maupun duka dalam

proses perjuangan pendidikan maupun dalam proses penyusunan skripsi penulis.

11. Terimakasih juga kepada Ponco Prasetio, yang selama ini sudah memberi semangat dan dukungan tanpa henti.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari segala kekurangan. Penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dengan balasan yang lebih indah sesuai apa yang diharapkan. Semoga karya ilmiah dalam bentuk skripsi ini mampu membawa manfaat bagi pengembangan ilmu khususnya Sosiologi.

Malang, 4 Juli 2019

Ismah Nanda Fakhirah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Definisi Konsep	11
1.6 Metode Penelitian	12
BAB II.....	36
KAJIAN PUSTAKA.....	36
2.1 Penelitian Terdahulu	36
2.2 Kajian Pustaka	56
2.2.1 Gaya Hidup	56
2.2.2 Hiperrealitas Gaya Hidup Anak Muda di Indonesia.....	58
2.2.3 Pengaruh Teknologi <i>Game online</i> Terhadap Gaya Hidup Anak Muda..	63
2.2.4 <i>Gamers PUBG Mobile</i>	64
2.3 Landasan Teori.....	68
BAB III	76
DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	76
3.1 Gambaran Umum Kota Malang.....	76
3.2 Gambaran Umum Universitas Muhammadiyah Malang	82
1. Fase Awal.....	84

2.	Fase Tengah	86
3.	Fase Akhir	88
3.3	Sejarah <i>Game online</i> Players Unknown Battle Grounds <i>Mobile</i>	90
3.4	Gambaran Tentang <i>Game online</i> Player Unknowns Battle Grounds <i>Mobile</i>	93
BAB IV		99
PENYAJIAN DAN ANALISA DATA		99
4.1	Gambaran Subjek Penelitian	99
1.	Profil Aryka Yurianto	100
2.	Profil Rifqi Fahmi	103
3.	Profil Muhammad Luthfi Fathan	106
4.	Profil Rifanda Sugianto.....	108
5.	Profil Muhammad Aufa Fikri	111
6.	Profil Ekho Setyawan	113
7.	Profil Yudha Indra Pratama	115
4.2	Fase Awal : Mengenal <i>Game online</i> PUBG <i>Mobile</i>	116
4.2.1	Anggapan Subjek	116
1.	Aryka.....	116
2.	Fahmi	118
3.	Luthfi.....	119
4.	Rifanda.....	120
5.	Aufa.....	121
6.	Ekho	122
7.	Yudha.....	123
4.2.2	Faktor Pendukung Mahasiswa <i>Gamers</i> Dalam Bermain PUBG <i>Mobile</i>	125
1.	Aryka.....	125
2.	Fahmi	126
3.	Luthfi.....	127
4.	Rifanda.....	127
5.	Aufa.....	128
6.	Ekho	128
7.	Yudha.....	129
4.3	Fase Tengah : PUBG <i>Mobile</i> Menjadi Suatu Kebiasaan	131
4.3.1	Karakter Mahasiswa <i>Gamers</i> Saat Bermain	131
1.	Aryka.....	131

2.	Fahmi	132
3.	Luthfi.....	133
4.	Rifanda.....	134
5.	Aufa.....	135
6.	Ekho	136
7.	Yudha.....	137
4.3.2	Faktor Penyebab Terjadinya Kecanduan <i>PUBG Mobile</i>	138
1.	Aryka.....	139
2.	Fahmi	140
3.	Luthfi.....	141
4.	Rifanda.....	142
5.	Aufa.....	144
6.	Ekho	145
7.	Yudha.....	145
4.4	Fase Akhir : <i>PUBG Mobile</i> Menjadi Kebutuhan.....	147
4.4.1	Penggunaan Uang Dalam Bermain <i>Game online PUBG Mobile</i>	147
1.	Aryka.....	148
2.	Fahmi	151
3.	Luthfi.....	152
4.	Rifanda.....	153
5.	Aufa.....	155
6.	Ekho	156
7.	Yudha.....	157
4.4.2	Opini Lingkungan Sekitar.....	158
1.	Messy Sahabat Aryka	158
2.	Fahmi	159
3.	Luthfi.....	160
4.	Rifanda.....	161
5.	Aufa.....	162
6.	Ekho	163
7.	Yovanni Teman Kos Yudha.....	163
4.5	Analisis Teori.....	164
1.	Simulasi.....	165
2.	Simulakra	166

3. Simulakrum.....	169
BAB V.....	173
PENUTUP.....	173
DAFTAR PUSTAKA	177
LAMPIRAN.....	179

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Barker, Chris. 2018. *Cultural Studies Teori & Praktik*. Bantul : Kreasi Wacana.
- Baudrillard, Jean. 2018. *Masyarakat Konsumsi*. Bantul : Kreasi Wacana.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika : Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Salamah, Umi. 2015. *Perspektif Teori Postmodern Terhadap Problema Sosial Politik Kontemporer*. Malang : Media Nusa Creative.
- Storey, John. 2007. *Cultural Syudies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tazid, Abu. 2017. *Tokoh, Konsep dan Kata Kunci Teori Postmodern*. Sleman : CV. Budi Utama.

Jurnal

- [APJII] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2017. *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Jakarta : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Alvanov Zpalanzani, Yasraf Amir Piliang. 2010. *Simulacra Dalam Industri Hiburan Visual: Studi Kasus Ragnarok Online*. Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia. (Online) Vol. 2 No. 1: 19-31, diakses 15 Maret 2019 pukul 15.08 WIB.
- Astuti, Yanti Dwi. 2015. *Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace*. Jurnal Komunikasi Profetik. Vol. 08 No. 2: 15-26, diakses 6 Maret 2019 pukul 13.57 WIB.
- Azwar, Muhammad. 2014. *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas*. Jurnal Khizanah Al-Hikmah. Vol. 02 No. 1: 38-48, diakses 15 Maret 2019 pukul 14.52 WIB.
- Bastian, Henry dan Khamadi. 2016. *Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat*. Jurnal Andharupa. Vol. 02 No. 1: 33-43, diakses 15 Maret 2019 pukul 15.02 WIB.
- Cempaka, Surya Putri. 2018. *Hyperreality Among Defense of the Ancients 2's Players*. Jurnal Komunikasi Indonesia. Vol. 7 No. 3: 225-234, diakses 15 Maret 2019 pukul 15.13 WIB.
- Febriana, Merri. 2017. *Hiperrealitas "Endorse" dalam Instagram Studi Fenomenologi Tentang Dampak Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret*. Jurnal Analisa Sosiologi. Vol 06 No. 2: 18-29, diakses pada 18 Maret 2019 pukul 12.57 WIB.
- Fitria, Herlinda. 2015. *Hiperrealitas Dalam Social Media (Studi Kasus: Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)*. Jurnal Informasi Kajian

- Ilmu Komunikasi. Vol. 45 No. 2: 87-100, diakses 6 Maret 2019 pukul 16.05 WIB.
- Harahap, Atiqa Khaneef. 2015. *Hiperrealitas Hero Pada Iklan Televisi Produk Sabun Dalam Membentuk Perilaku Konsumsi Anak (Tinjauan Mitologi Barthes Pada Iklan Lifebuoy Changing Colour Handwash)*. Jurnal Semiotika. Vol. 9 No. 2: 312-343, diakses 14 Maret 2019 pukul 21.51 WIB.
- Heldi. 2009. *Pola Konsumsi Masyarakat Postmodern (Suatu Telaah Perilaku Konsumtif Dalam Masyarakat Postmodern)*. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 1 No. 1: 113-122, diakses 17 Maret 2019 pukul 23.27 WIB.
- Jati, Wasisto Raharjo. 2016. *Cyberpsace, Internet dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia*. Jurnal Pemikiran Sosiologi Vol. 3 No. 1: 25-35 diakses 13 Maret 2019 pukul 17.25 WIB.
- Khanisa. 2013. *Dilema Kebebasan Dunia Maya: Kajian Dari Sudut Pandang Negara*. Jakarta: [LIPI] Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. Vol. 16 No. 1: 23-30, diakses 13 Maret 2019 pukul 17.44 WIB.
- Listyorini, Sari. 2012. *Analisis Faktor-Faktor Gaya Hidup Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelian Rumah Sehat Sederhana*. Jurnal Administrasi Bisnis Volume. Vol. 01 No. 1: 12-24, diakses 18 Maret 2019 pukul 23.12 WIB.
- Nugrahenny, Tourmalina Tri. 2016. *Menyingkap Mekanisme Tanda di Balik Hiperrealitas Tren Hijab: Analisis Semiotika pada Fenomena Tren Hijab*. Vol. 5 No. 1: 16-28, diakses 14 Juni 2019 pukul 21.54 WIB.
- Susilo, Daniel dan Tuela, Michael. 2017. *Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go*. Jurnal Kajian Media. Vol. 1 No. 1: 1-15, diakses 6 Maret 2019 pukul 15.58 WIB.
- Syahrul Perdana Kusumawardani. 2015. *Game online Sebagai Pola Perilaku*. Jurnal Antropologi. Vol. 4 No. 2: 154-163, diakses 14 Februari 2019 pukul 08.36 WIB.

Skripsi/Tesis

- Abdul Wafi. 2015. *Perubahan Gaya Hidup Konsumtif*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Vani Changestu. 2017. *Hiper-realitas Pada Komunitas Hura-hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Mercu Buana.
- David Evans Bailey. 2014. *Hyperreality: The Merging of The Physical and Digital Worlds*. Auckland University of Technology.
- Bintoro Cokro A. 2016. *Hiperrealitas Dunia Maya Dalam Gaya Hidup Gamers Game online*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia



JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

Jln. Raya Tlogomas No. 246 Telp. (0341) 460948, 464318-19 Fax (0341) 460782 Malang 65144 Pes 132

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /Sosiologi/FISIP-UMM/ / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Ismah Nanda Fakhirah
NIM : 201510310311062
Judul : Hepperealitas Gaya Hidup Mahasiswa Gamers Player
Unknown's Battle Grounds Mobile
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Wahyudi, M.Si
2. Muhammad Hayat, MA

telah melakukan cek plagiasi pada naskah Skripsi sebagaimana judul di atas, dengan hasil sebagai berikut:

	BAB I	BAB II	BAB III	BAB IV	BAB V
Similarity	0	11	2	0	0

*) Similarity maksimal 15% untuk setiap Bab.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai syarat pengurusan bebas tanggungan di UPT. Perpustakaan UMM.

Malang, 02 Agustus 2019
Ketua Prodi Sosiologi,

Rachmad K. Dwi Susilo, MA., Ph.D